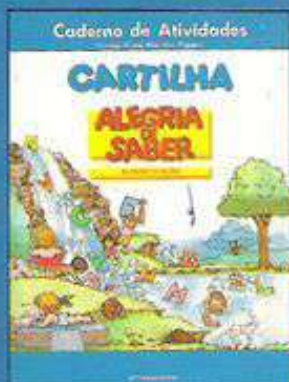
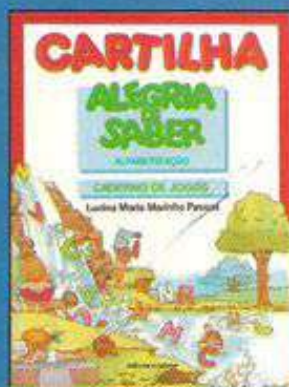


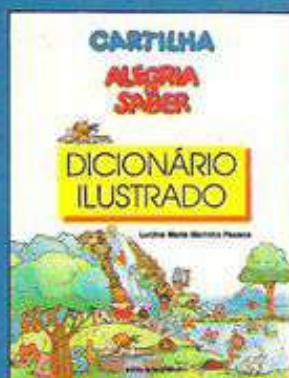
Receba
gratuitamente com
este livro:



um Caderno de
Atividades,



um Caderno de
Jogos e



um Dicionário
Ilustrado!

CARTILHA

ALEGRIA DE SABER

ALFABETIZAÇÃO

Lucina Maria Marinho Passos

EDIÇÃO
INTEGRADA

ALEGRIA DE SABER
CARTILHA
alfabetização

APROVADO
PELO MEC

Professor (a):

O direito de escolha é
exclusivamente seu.

Para que seus alunos recebam
este livro, utilize este código no
formulário MEC/FNDE:

CÓDIGO
PNLD 99

00007-8

editora scipione



editora scipione



sumário

DIRETORIA
Luiz Esteves Salim
Vicente Paz Fernandez
José Gallafassi Filho
Antonio Carlos Fiore

GERÊNCIA EDITORIAL
Aurelio Gonçalves Filho

PROJETO EDITORIAL
Erdna Perugini Nahum

RESPONSABILIDADE EDITORIAL
Sueli Yukiko Mori Carvalho

ASSISTÊNCIA EDITORIAL
Roberta Lombardi Martins

REVISÃO
chefia - Sâmia Rios
assistência - Miriam de Carvalho Abôes
preparação - Therezinha Broilo
revisão - Denise de Almeida, Oswaldo Cogo Filho
e Luciana Campos de Carvalho

GERÊNCIA DE PRODUÇÃO
Gil Naddaf

ARTE
coordenação geral - Sérgio Yutaka Suwaki
edição de arte - Didier D. C. Dias de Moraes
coordenação de arte - Edson Haruo Toyota
assistência - Joseval Sousa Fernandes,
Marcos Nobilo e José Reinaldo Simões Santos
capa e miolo - Sylvio Ulhôa Cintra Filho
ilustração de capa - Leninha Lacerda
ilustrações - Eduardo Carlos Pereira (Edu)
manuscritos - Cassiano Rôda

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Antonio Ferraz

COMPOSIÇÃO E ARTE-FINAL
Diarte Editora e Comercial de Livros
coordenação geral - Nelson S. Urata
gerência de produção - Silvio Vivian
composição - Rodney Roberto Pressi
arte-final - Rogério Sardella, Jorge L. Barriunuevo,
Marta de Souza e Magali Navarro

Impressão e acabamento
W. ROTH - (011) 6436-2288

Editora Scipione Ltda.
MATRIZ
Praça Carlos Gomes, 46
01501-040 São Paulo SP
e-mail: scipione@scipione.com.br
DIVULGAÇÃO
Rua Fagundes, 121
01508-030 São Paulo SP
Tel. (011) 242-8411
Caixa Postal 65131

1998

ISBN 85-262-2401-8

7ª EDIÇÃO
(4ª impressão)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Passos, Lucina Maria Marinho.
Alegria de saber : cartilha alfabetização,
1º grau / Lucina Maria Marinho Passos. — 11. ed.
— São Paulo : Scipione, 1995

1. Leitura (1º grau) I. Título. II Título:
Cartilha alfabetização

Período preparatório 4

Vogais 14

Encontros vocálicos 24

Sílabas simples

babá	28	navio	44
cavalo	30	pato	46
dado	32	rato	48
fada	34	sapo	50
gato	36	tatu	52
jacaré	38	vaca	54
lagoa	40	xale	56
macaco	42	Zazá	58

Revisão 60

Sílabas complexas

arara	62	passarinho	84
jarra	64	periquito	86
anta	66	aquário	88
bombom	68	esquilo	90
cigarra	70	alface	92
homem	72	chapéu	94
galinha	74	dez	96
árvore	76	girafa	98
coelha	78	guaraná	100
palhaço	80	foguete	102
rosa	82		

Encontros consonantais

consoante + r 104

consoante + l 108

Emprego do ns 112

Sons do x 113

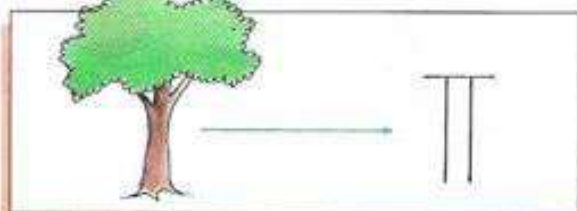
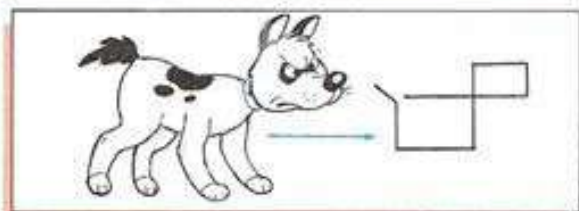
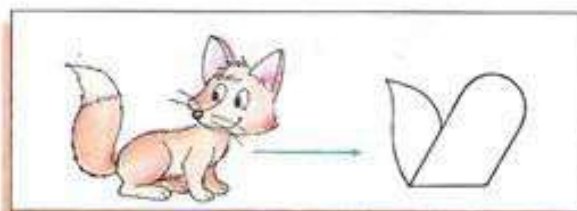
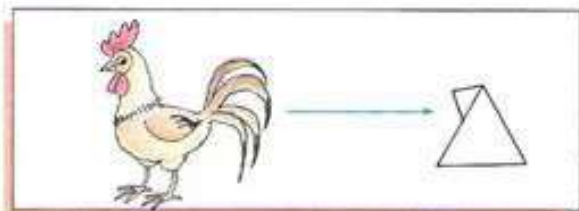
Consoante sem vogal 120

**Vamos trabalhar mais com o Dicionário
ilustrado? 121**

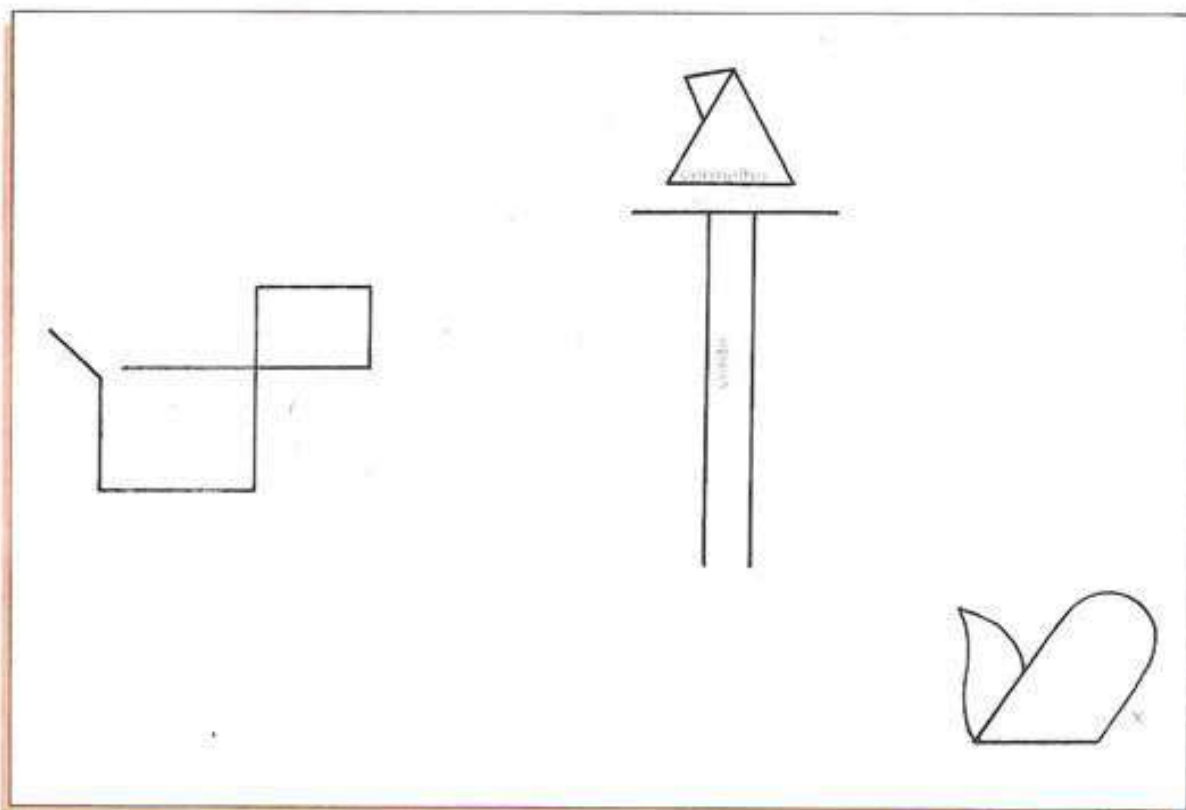
Textos e atividades de revisão 122

Diploma 127

3. Observe em cada cartão a figura que está representando o galo, a raposa, o cão e a árvore:



4. Veja no quadro o final da história contado só por meio das figuras:



5. Pinte de vermelho a figura que representa o galo e de verde a figura que representa a árvore. Faça um X na figura que representa a raposa e um / no cão.

Convide os colegas para fazer um teatrinho com a história O galo e a raposa.



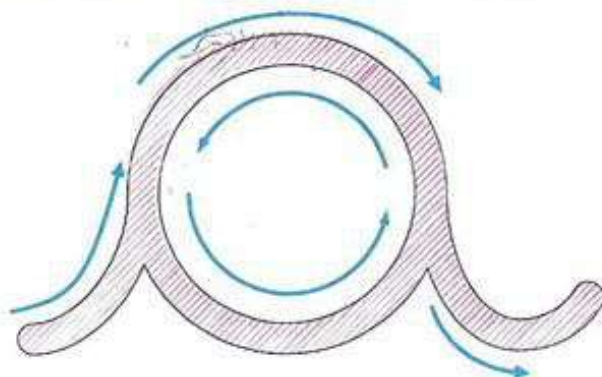
Cara redondinha,
trancinha para cá.
— Quem é esta menina, ó maninha?
— A, a, a...

Música: Na Bahia tem

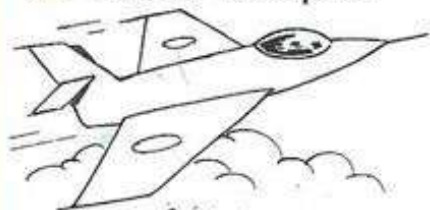
1. Pinte a letra a:



a



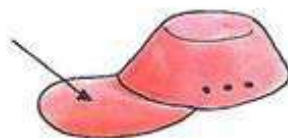
2. Cubra e copie:



avião



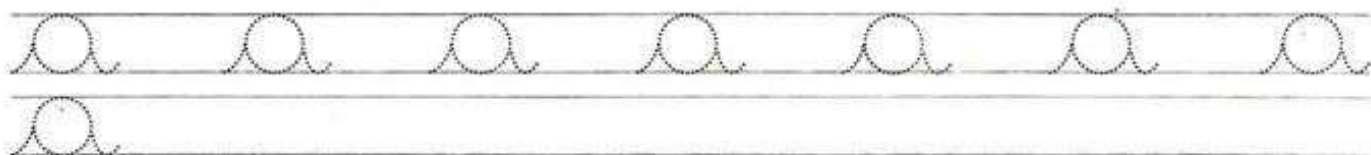
asa



aba



água



3. Vamos completar as palavras com a letra a?



...nel...



b t t



r nh



...ve

4. Cole aqui palavras que têm a. Circule somente a letra a:

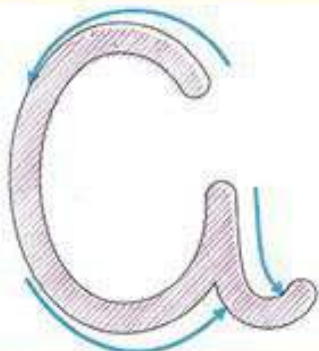


A Ana tem uma trança
muito fácil de trançar.
Ela põe um lindo laço
e vai contente passear.

Música: Pirulito que bate, bate

1. Pinte a letra A:

Ana



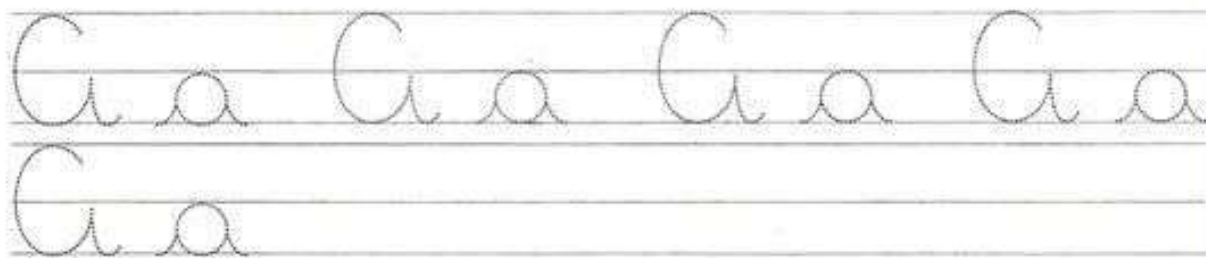
2. Cubra e copie:

Ada

Alaor

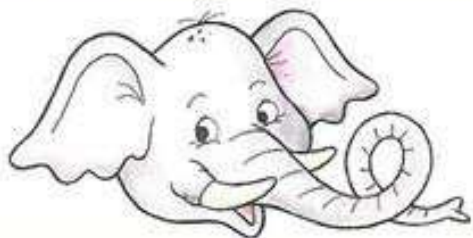
Alba

Altair



3. Você é capaz de descobrir mais de dez desenhos com nomes começados por a? Experimente. Depois conte a história. Dê aos personagens nomes começados com A:

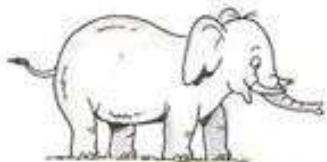




Elefante foi à escola
aprender com o professor.
Ele faz um e com a tromba
e já pensa que é doutor.

Música: Garibaldi foi à missa

1. Pinte a letra e:



elefante



2. Cubra e copie:



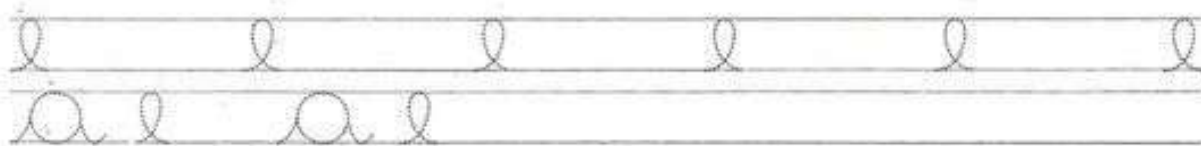
ema



elevador



égua



3. Circule a letra e:



escola



telefone

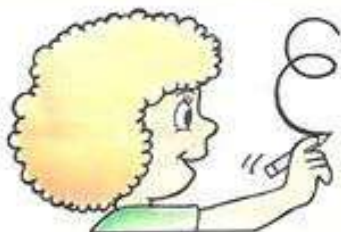


escova



elos

4. Cole aqui palavras que terminem com e:

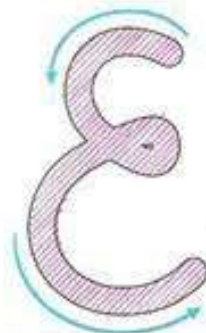


Eva é sabida,
aprendeu a escrever.
Até a letra E
ela já sabe fazer.

Música: Marcha, soldado

1. Pinte a letra E:

Eva



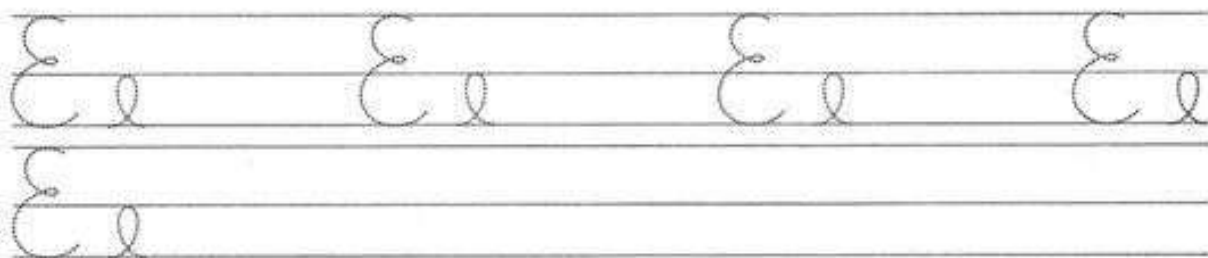
2. Cubra e copie:

Esequiel

Etel

Eneide

Eveline



3. Observe o primeiro quadro. O que fazem o palhaço, a égua, a ema e o cavalinho? O que o elefante vai fazer? Veja no segundo quadro o que aconteceu e conte a história toda:



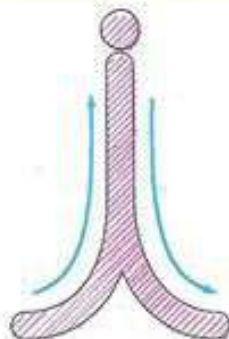
4. Faça um X nos animais cujos nomes começam com e. Dê ao palhaço um nome começado com E.



Sobe, desce e pinga,
seu nome eu já li.
— Sabe quem é ele, ó maninha?
— I, i, i...

Música: Na Bahia tem

1. Pinte a letra i:



2. Cubra e copie:



ilha



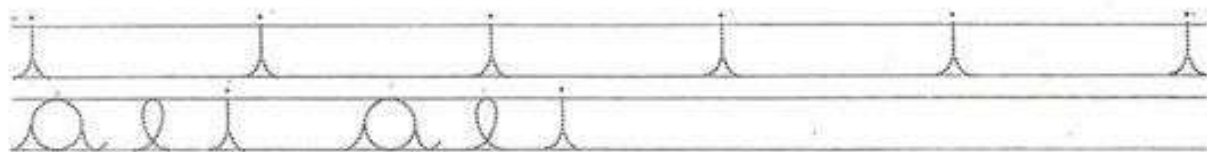
içá



imagem



índio



3. Vamos completar com i?



p...rul...to



p...nt...nho



b...c...leta

4. Cole no caderno palavras que têm i. Pinte somente a letra i.

Experimente formar a letra i, movimentando os braços e o corpo. Dê um pulinho ao colocar o pingo no i.



É fácil de escrever
o nome da iaiá.
É só repetir
o i e o a.

Música: A canoa virou

1. Pinte a letra I:

Iaiá



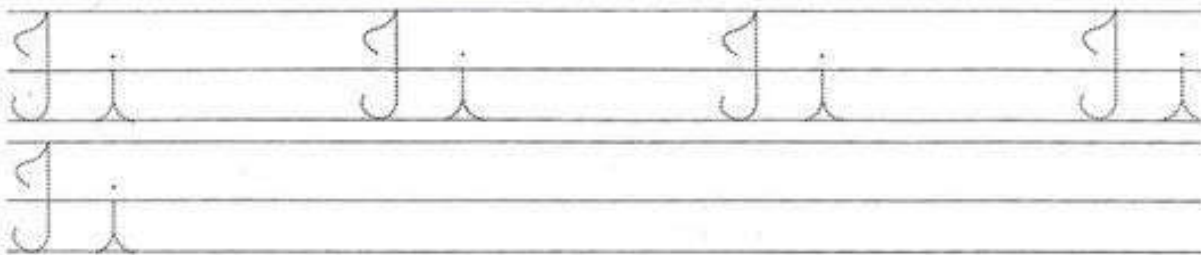
2. Cubra e copie:

Irineu

Íris

Iraci

Irinéia



3. Observe a gravura. Para onde vão os barcos? O que o barco maior está conduzindo? O que podemos ver na ilha? Vamos inventar uma história?



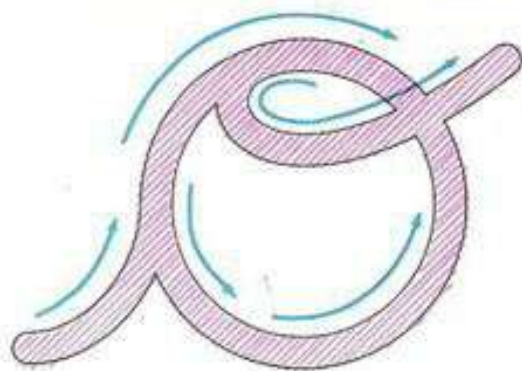
4. Descubra três desenhos que têm o nome começado com i. Marque-os com X.



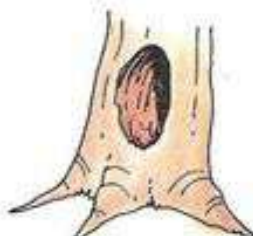
O retrato do o
é bem engraçado.
Tem cara redonda
e topete enrolado.

Música: **Marcha, soldado**

1. Pinte a letra o:



2. Cubra e copie:

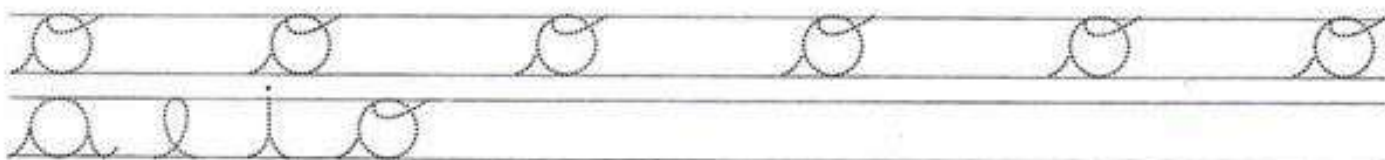


olhos

osso

oco

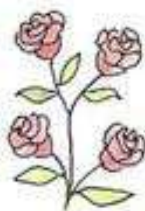
orelha



3. Observe as cores das vogais e pinte-as nas palavras, usando as mesmas cores:



coelhinha



roseira



caixote



carneiro



torneira



borboleta

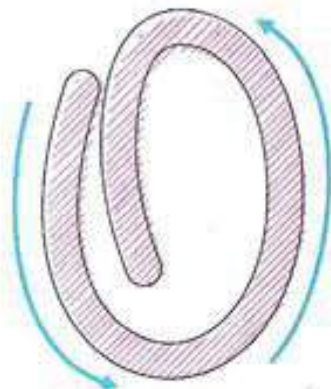


Os óculos do Olavo
são bonitos, vejam só!
Redondinhos, redondinhos,
mais parecem a letra o.

Música: Ciranda, cirandinha

1. Pinte a letra O:

Olavo



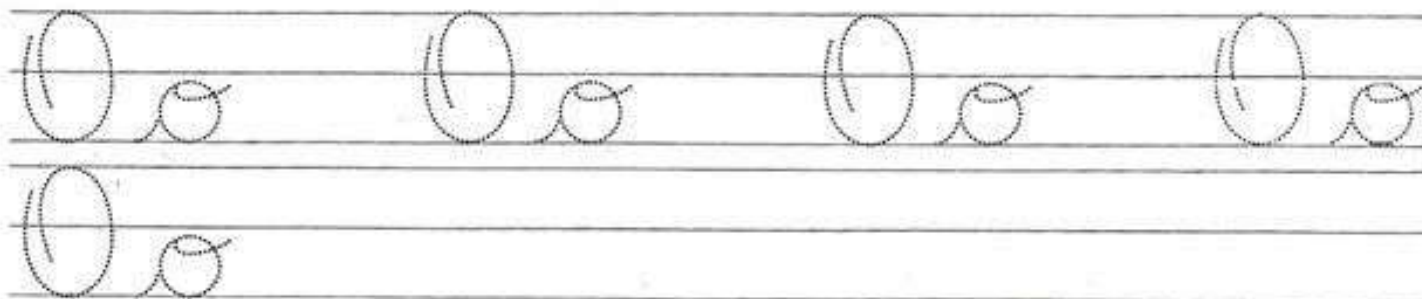
2. Cubra e copie:

Oto

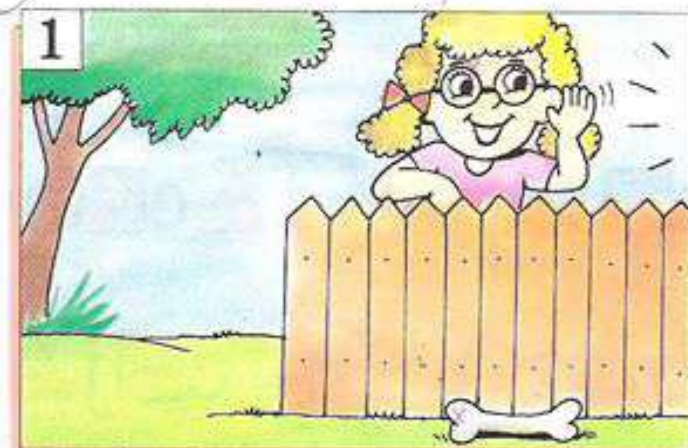
Osório

Otávio

Onofre



3. Observe o primeiro quadro. Por que os olhos da menina estão tão abertos? Por que ela põe a mão na orelha? O que acontece no segundo quadro? Conte a história. Dê à menina um nome começado com O:



4. Descubra seis desenhos que têm o nome começado com o.



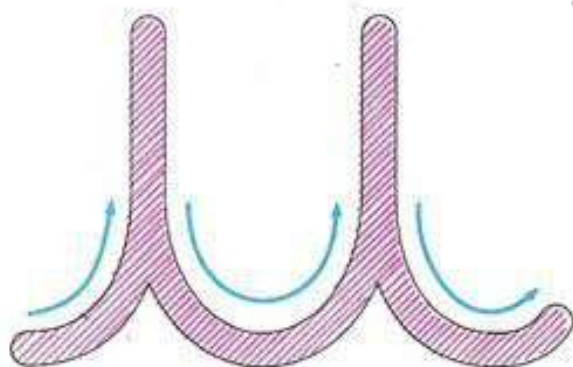
Eu sei desenhar
as tranças da Lulu.
Subo e desço assim, ô maninha
— U, u, u...

Música: Na Bahia tem

1. Pinte a letra u:



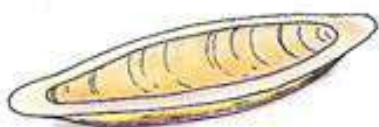
uva



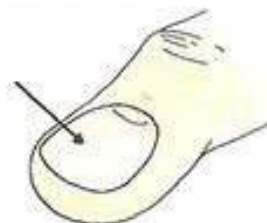
2. Cubra e copie:



urubu



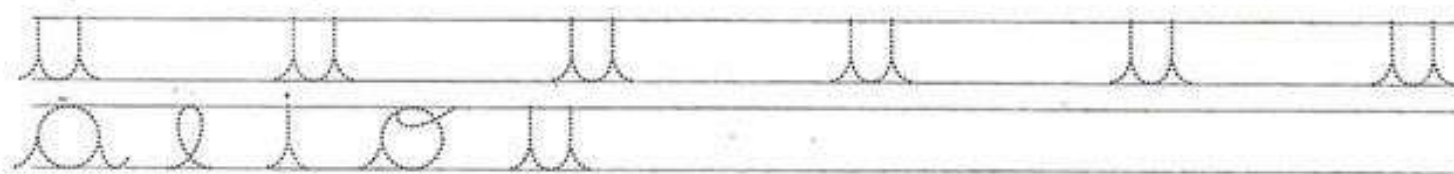
ubá



unha

1

um



3. Vamos descobrir a letra que falta e completar?



▲ r ▲ b ▲



t ▲ t ▲



t ▲ c ▲ n ○



l ▲



j ▲ b ▲ t ▲



c ▲ j ▲

4. Recorte de jornais palavras que têm u e cole no caderno.



Ubá



ubá

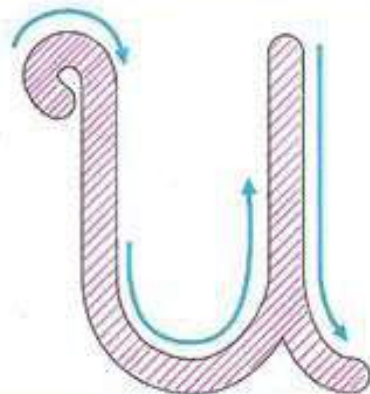
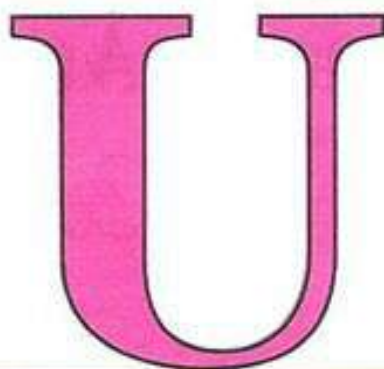


Com U, escrevo Ubá,
nome de cidade boa.
Mas se o u for pequenino,
já é nome de canoa.

Música: Pirulito que bate, bate

1. Pinte a letra U:

Ubaldo



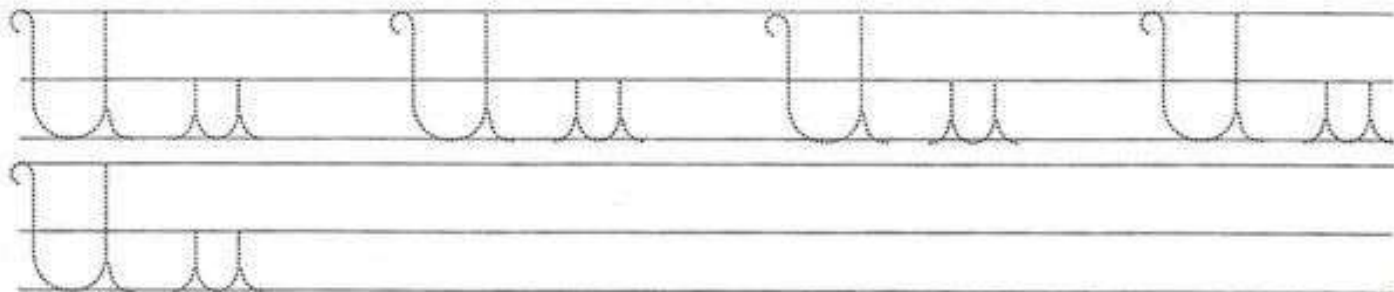
2. Cubra e copie:

Ula

Unaí

Ubatuba

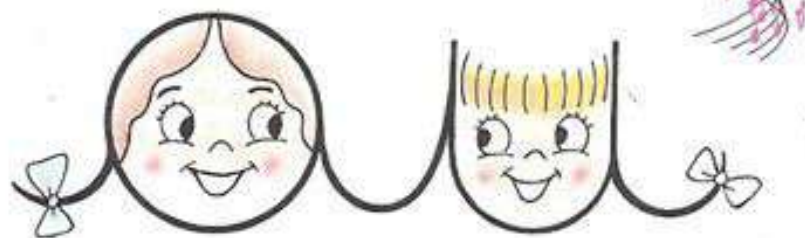
Ulisses



3. Faça um X nos desenhos que têm nome terminado com u e faça uma • naqueles cujo nome começa com u. Crie uma história. Dê aos personagens nomes começados com U:




Faça o jogo Brincando com as vogais, da página 2 do Caderno de Jogos.



Vamos, maninha, vamos,
juntinhas, escrever
as palavras e as frases
para a meninada ler.

Música: Vamos, maninha

1. Leia e cubra:



Cu, au! **Au au Au au Au au**
Cu au Cu au Cu au



Ci, ai! **Ai ai Ai ai Ai ai**
Ci ai Ci ai Ci ai



Cú! **Aí aí Aí aí Aí aí**
Cú aí Cú aí Cú aí



Ui, ui! **Ui ui Ui ui Ui ui**
Ui ui Ui ui Ui ui



Ui, ui, ui! **Uí uí Uí uí Uí uí**
Uí ui Uí ui Uí ui



Ei ei Ei ei Ei ei

Ei ei Ei ei Ei ei



Oi oi Oi oi Oi oi

Oi oi Oi oi Oi oi



Uá uá Uá uá Uá uá

Uá uá Uá uá Uá uá



Eia eia Eia eia Eia eia

Eia eia Eia eia Eia eia

2. O que diz cada um? Leia e copie. Depois conte a história toda.



Ó, laiá!
É ioiô?

É.



Uê...

Ó

Laiá

É

ioiô

Uê

3. Vamos contar a história? Veja no primeiro quadro como tudo começa. O que acontece no segundo quadro? Como é o final, no terceiro quadro?



4. Escreva o que cada personagem falou:













5. Você é capaz de inventar outras histórias com essas mesmas palavras? Experimente.

6. Tape o nariz para falar a e o e ouvirá o som nasal. O til representa o som nasal.



7. Leia estes nomes que têm som nasal. Cubra e copie as letras que têm til:



lã



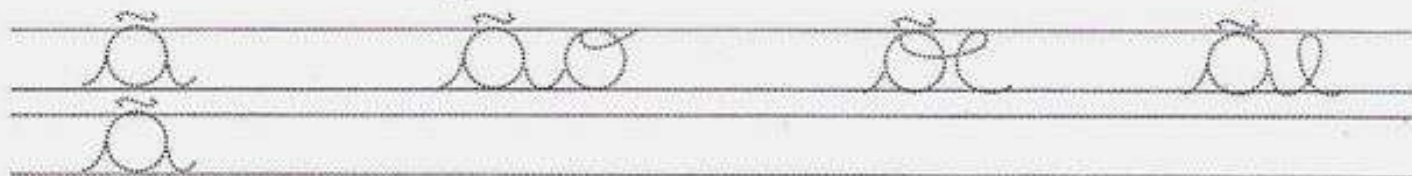
pão



balões



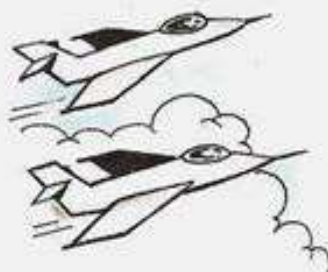
cães



8. Faça um X na figura que tem o nome terminado com ã:



9. Complete os nomes das figuras com ã, ão, õe e ãe e, depois, tente ler as palavras:



n.....

m.....

avi.....

m.....

10. Recorte de jornais palavras que têm til e cole-as no caderno.

Que tal brincar com o **Jogo da memória**? Veja na página 6 do *Caderno de Jogos*.



babá
babá

Dorme, nenê,
A cuca não vem cá.
Sonha, sossegado
no colo da babá.

Música: Tutu Marambá

bā	be	bi	bo	bu	b
ba	be	bi	bo	bu	b
Ba	Be	Bi	Bo	Bu	B
Ba	Be	Bi	Bo	Bu	B

āba	baba	babou	boa	boia
oba	bebe	babei	baía	beba
ubá	bebê	bebeu	bobo	babão

A babá e o bebê

A babá é a Biba.
O bebê é a Bia.
O bebê boia.
— Oba! Eu boio!



1. Cubra somente a resposta certa. A babá é a:

Bilva

Bia

2. Vamos escrever o que o bebê falou?

.....



3. Junte e forme as palavras:

	Bi	a
ba	í	a
	ba	bão
	be	bê

• Veja o que é uma **baía** no **Dicionário ilustrado**.

4. Vamos formar palavras? Depois, invente uma história:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Faça de conta que você é babá. O que você faz? Como trabalha? Cante **Boi da cara preta** para o seu bebê dormir.



cavalo

cavalo

Meu cavalo encantado
é ligeiro como o vento.
Eu e ele viajamos,
mas é só no pensamento.
Lá, lá, lá, lá, lá, lá...

Música: Meu limoeiro

ca

co

cu

c

ca

co

cu

c

Ca

Co

Cu

C

Ca

Co

Cu

C

caco

eco

cacau

boca

cabo

coco

oco

cueca

beco

cubo

cuca

coa

cuíca

bica

cão

cuco

cúia

caiu

bico

bicão

Baio e Cacá

O cuco bicou o Baio.

— Eia, Baio! Eia, Baio!

Cacá caiu.

— Ui, ui! Eu caí!

Ui, ui! Eu caí!



1. Escreva o nome do menino e do cavalo:



2. Complete o que Cacá está falando:



Ui,

3. Separe:

Junte:

cabo

ca

co

bicão

bo

ca

4. Marque os nomes dos desenhos e escreva-os:



boca acaba cabo
cabe cuia coube
bica ei acabou
acabei coco caía
cubo ui cão
beco cuco bico



boca

.....

.....

.....

.....

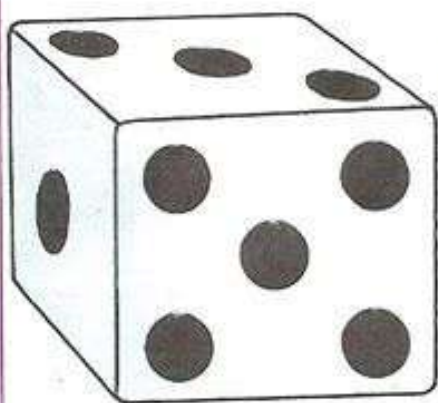
.....

.....

.....

.....

Vamos formar palavras com as letras do alfabeto? Veja as páginas 13 e 15 do Caderno de Jogos.



dado

dado



Um dado diz tanta coisa,
sem falar nem uma vez.
Os pontinhos dizem um,
dois, três, quatro, cinco e seis.

Música: Ciranda, cirandinha

da	de	di	do	du	d
da	de	di	do	du	d
Da	De	Di	Do	Du	D
Da	De	Di	Do	Du	D
bode	cocada	doido	cuidado	dedão	
dedo	doeu	doído	cabide	doidão	
dia	doía	idade	caduco	Adão	

Dadá

Ô dado é da Dadá.
Dadá é educada.
Dadá dá cocada a Aída.

— Cocada, Aída?

— Oba! Ô cocada boa!



Cocada,
Aída?

Oba! Ô cocada boa!



1. Junte as sílabas e complete as frases:

Dadá dá cocada a

Dadá é

da

A

e

í

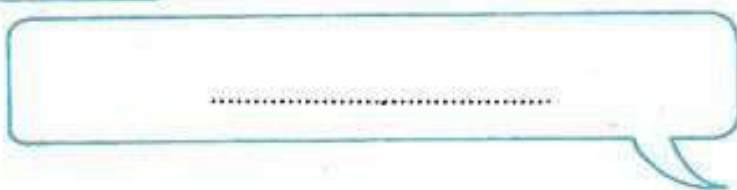
ca

du

2. Complete:

Dadá pergunta:

Aída responde:



3. Forme palavras:

bo → de:

ca → da:

dó → dói:

de → do:

ba → ba → do:

be → bi → da:

i → da → de:

boi → a → da:

4. Descubra nos dados o nome do bode do Adão. Complete a história e depois copie no caderno:



É dia.

Adão cuida do bode.

O bode do Adão é o

Vamos fazer um autoditado? Destaque da página 31 do *Caderno de Jogos* a primeira fileira de carimbos, cole-os no seu caderno e escreva os nomes correspondentes.



fada

fada



A minha fada madrinha
canta de noite e de dia,
inventa mil brincadeiras,
ela se chama Alegria.
Lá, lá, lá, lá, lá, lá, lá, lá...

Música: Samba-lê-lê

fa

fe

fi

fo

fu

f

fa

fe

fi

fo

fu

f

Fa

Fe

Fi

Fo

Fu

F

Fa

Fe

Fi

Fo

Fu

F

faca

fofo

café

fiado

fã

feio

fé

bofe

abafa

bifão

foca

fubá

bife

facão

bufão



Cuidado, Fábio!
A faca é afiada!

A fada

A fada é boa.

A fada cuida de Fábio.

Fábio afia a faca.

Fábio é afobado.

— Cuidado, Fábio! A faca é afiada!



1. Fábio afia:

a fada

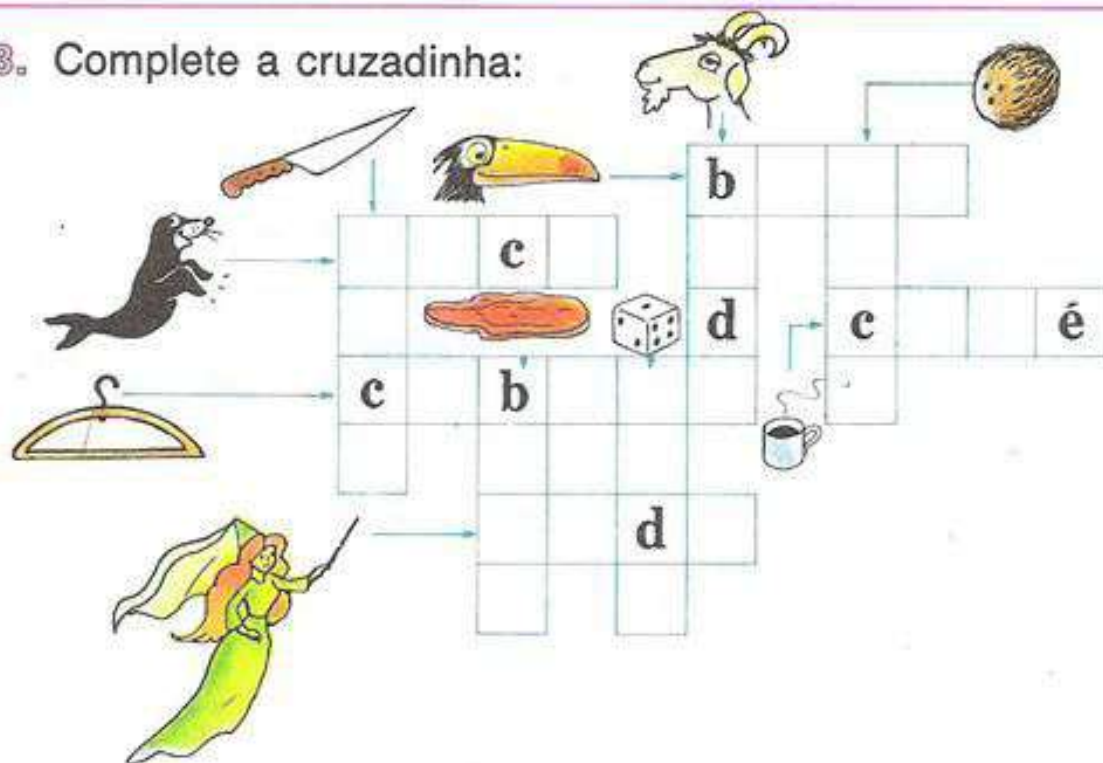
a faca

a foca

2. Complete o que a fada falou:

— Cuidado,

3. Complete a cruzadinha:



4. Forme palavras com as famílias **ba**, **ca**, **da** e **fa**. Use as letras e as sílabas do *Caderno de Jogos*. Depois invente uma história sobre esta cena:





gato

gato



O meu gato toma banho.
Ele toma banho a jato.
Mas não sei se chama banho
o lambe-lambe do meu gato.

Música: Garibaldi foi à missa

ga

ga

Ga

Ga

go

go

Go

Go

gu

gu

Gu

Gu

g

g

G

G

gago

goiaba

goiabada

bigode

bigodúdo

égua

gude

agudo

água

figa

figada

fígado

fogo

fogão

afago

Bigode

Bigode é o gato de Guga.
Guga dá água a Bigode.
— Bigode! Cá! Bebe água!
Guga afaga Bigode.



Bigode! Cá!



1. Pinte as fichas que formam o nome do gato e complete:

Bi

Gu

go

be

de



..... é de Guga.

2. Copie a frase que está de acordo com o desenho:



Guga dá água a Bigode.

Guga afaga Bigode.

3. Observe os números, ordene as sílabas e escreva as palavras:

1

goi

3

ba

2

a

.....

2

ga

1

fi

3

da

.....

4. Ordene as palavras e escreva o início da história:

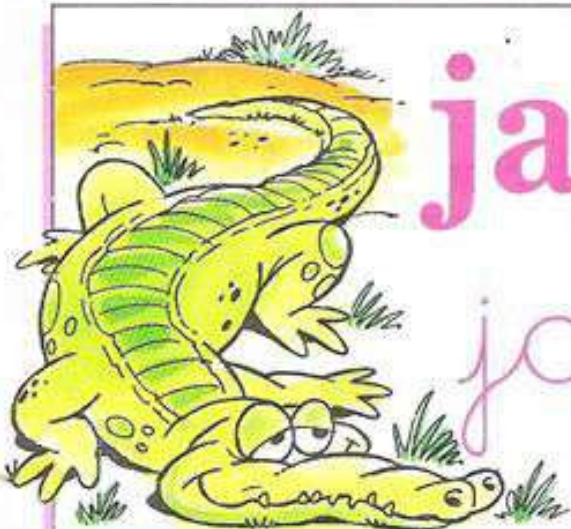
Guaíba a égua de Guga é.

água dá Guga a Guaíba.

A égua Guaíba

— Bebe água, Guaíba!
É água da bica.

Por que animais como o gato e o cavalo são chamados de animais domésticos? Desenhe um animal selvagem, isto é, que vive na mata ou selva.



jacaré

jacaré



— Jacaré é perigoso!
Já vieram me dizer.
É mentira, minha gente,
jacaré só quer viver!
Há, há, há! Hé, hé, hé! } *bis*
Ora viva o jacaré!

Música: A barata diz que tem

ja

ja

Ja

Ja

je

je

Je

Je

ji

ji

Ji

Ji

jo

jo

Jo

Jo

ju

ju

Ju

Ju

j

j

J

J

jaca

jacá

jabá

jeca

cajá

juba

jiboia

jia

beijo

joia

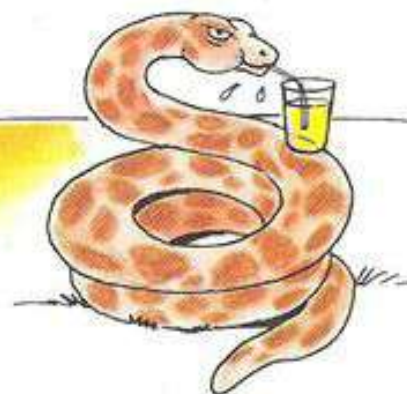
jogo

feijão

caju

feijoada

cajuada



O jacaré, a jiboia e o bode

O jacaré bebe café.

A jiboia bebe cajuada.

E o bode?

O bode joga dado e bebe água de coco.



1. Complete a frase:

A jiboia bebe

2. O que bebe o bode? Escolha as palavras e escreva a frase completa:

água foca de bebe e coco é
O bode joga judô dado juba



3. Ordene as sílabas e descubra os nomes dos desenhos:

boi
a ji

cá ja

ca do ja

jo fei
a da

4. Complete com as palavras da ficha:

Joca

jogo

joga

bode



Joca foi ao

O joga.

Joca

O caiu.

..... ajudou o bode.

Procure informações para trocar com os colegas. Como nascem os filhotes dos jacarés? Desenhe um animal que anda rastejando como o jacaré.



Vamos, maninha, vamos
à lagoa passear!
Na lagoa, o sapo-boi
canta em noites de luar.

Música: **Vamos, maninha**

la	le	li	lo	lu	l
la	le	li	lo	lu	l
La	Le	Li	Lo	Lu	L
la	le	li	lo	lu	l

lago	leão	liga	loja	lula
lagoa	alô	bola	bule	lua
aula	olá	cola	fila	lã

Ô lagoa bela!

A lagoa

Lalau foi à lagoa.
Ele afaga Lulu e fala:
— Ô lagoa bela! Lulu!
Bebe água!
A água da lagoa é boa.



1. Aonde foi Lalau? Pinte:

ao lago

à aula

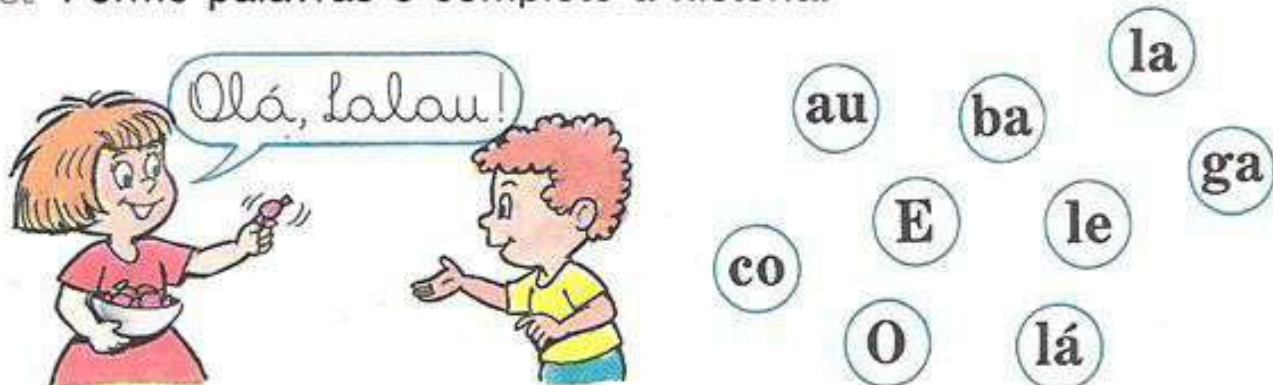
à lagoa

2. Escreva o que Lalau falou:

.....

.....

3. Forme palavras e complete a história:



Lalau foi à

Dalila é de Lalau.

..... fala:

—, Lalau!

Dalila dá de coco a Lalau.

4. Ligue cada palavra ao desenho correspondente e invente uma história:



5. Veja a palavra **lula** no **Dicionário ilustrado**. Faça um desenho contando onde vive esse animal.



macaco

macaco



Todo mundo se admira
do macaco andar em pé,
o macaco já foi gente,
pode andar como quiser.

Folclore

ma

me

mi

mo

mu

m

ma

me

mi

mo

mu

m

Ma

Me

Mi

Mo

Mu

M

Ma

Me

Mi

Mo

Mu

M

amigo

meia

mico

mofo

mãe

mala

medo

moeda

mula

mamãe

mamão

miado

mola

limão

mão



POF!

Mimo

Mimo é o macaco de Jujuba.

Jujuba fala:

— Mimo, joga a bola!

O macaco joga a bola.

Jujuba dá melado a Mimo.



1. Escreva:



é o macaco de



2. Junte as sílabas e complete:

Jujuba dá a Mimo.

Mimo joga a

do

me

bo

la

3. Separe as sílabas e junte-as novamente:

mimado: →

camelo: →

mamãe: →

amigão: →

4. Vamos inventar o meio da história? Se quiser pode usar as palavras do quadro:

mamão come mamãe fala

Aluá é de Moema.

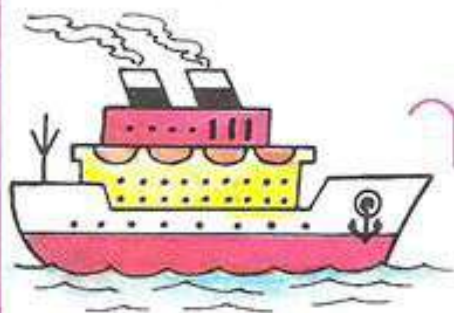
Aluá fala:

— Moema! Dá

— O Aluá é amigão da Moema!



navio



navio

A canoa virou.
Deixá-la virar.
O navio navega
nas ondas do mar.

Música: A canoa virou

na	ne	ni	no	nu	n
na	ne	ni	no	nu	n
Na	Ne	Ni	No	Nu	N
Na	Ne	Ni	No	Nu	N

nabo	janela	anima	banana	mano
nada	cañela	cano	canudo	não
cana	boneca	abano	anã	anão



O navio de Jane

O navio bóia no lago.
O navio é de Jane.
Jane nada ao lado do navio.
Dona Neli é a mãe de Jane.
Ela fala:

— Jane é uma menina animada!



1. Complete:

O nome da menina é e o da mãe é

2. Junte:

me → ni → na → da:

li → mo → na → da:

ba → na → na → da:

3. Separe:

banana

ba		
----	--	--

ano

--	--

canela

--	--	--

anão

--	--

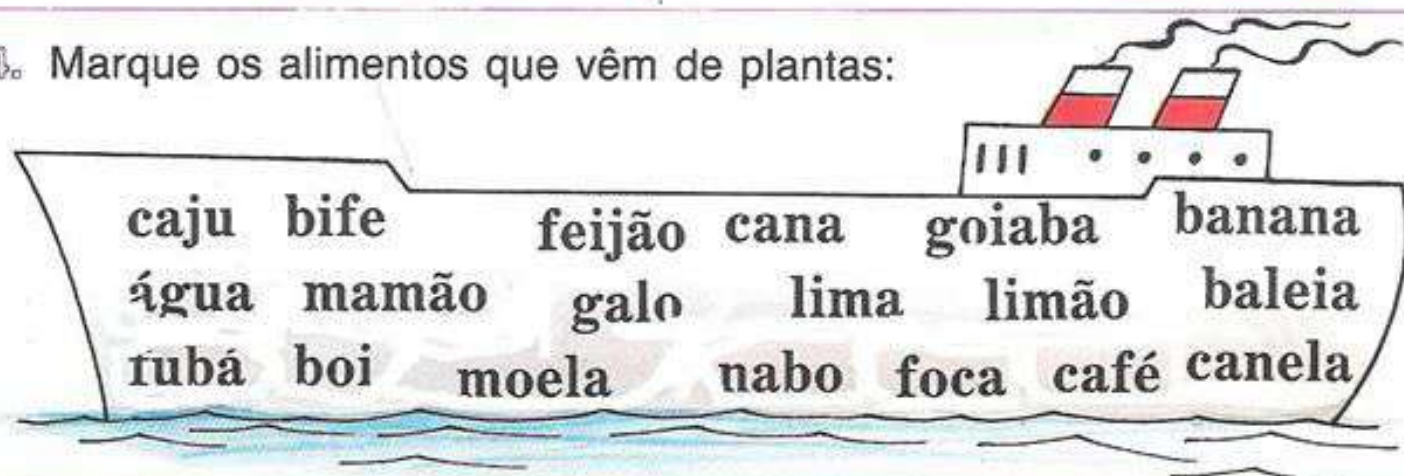
abano

--	--	--

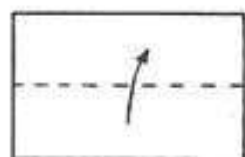
anã

--	--

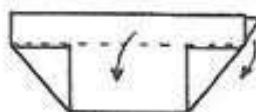
4. Marque os alimentos que vêm de plantas:



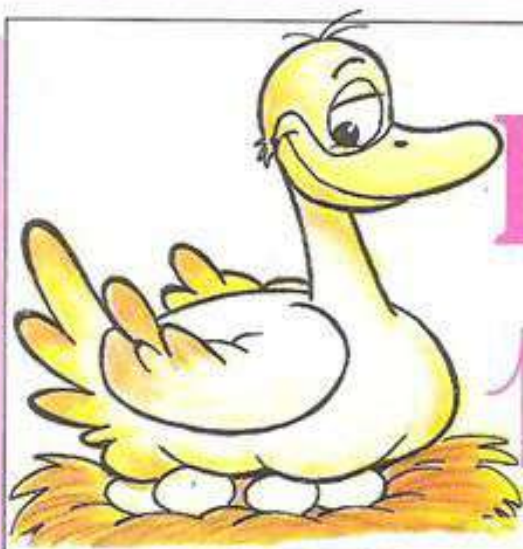
5. Os navios e os barcos são meios de transporte que andam na água. Experimente fazer um barquinho de papel:



dobrar



6. Forme palavras com as sílabas já conhecidas. Escreva frases com elas e coloque no barquinho. Mande para um amigo ler.



pato

pato



Companheiro é o pato.
Manda a pata passear:
— Pode ir, bem sossegada,
nossos ovos vou chocar!

Música: Teresinha de Jesus

pa
pa

Pa

Pa

pe
pe

Pe

Pe

pi
pi

Pi

Pi

po
po

Po

Po

pu
pu

Pu

Pu

p
p

P

p

papa
papo
papai

pé
pega
apelido

pipa
piada
pipoca

pó
popa
piano

pulo
pua
pião

O pato

O pato nada no lago.
Pepeu não nada.
Pepeu é o cão de Felipe.
Felipe jogou pão na água.
Ele falou:
— Epa! O pato papou o pão!



1. Forme palavras e complete:

O pato o pão.
..... jogou pão na água.
..... não nada.

Pe

li

pa

Fe

peu

pe

pou

2. Separe as sílabas:

pepino

pipoca

papudo

pe

pelada

papão

pano

papai

pelada

papão

pano

3. Faça um desenho de acordo com esta história e dê-lhe um título:

A panela de pipoca ficou no fogão.
Caiu pipoca da panela na cuia.
O papagaio papou a pipoca caída na cuia.

4. Assinale os nomes das aves e copie os nomes dos outros animais:



papagaio



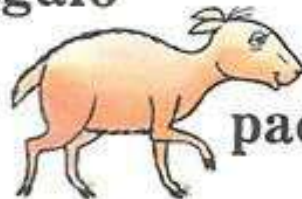
cuco



jibóia



boi



paca



bode



ema



lobo

5. Veja como é uma pua e uma popa no **Dicionário ilustrado** e desenhe.

Forme mais palavras, usando também as sílabas das páginas 19 e 20 do *Caderno de Jogos*.
Escreva-as no seu caderno.



rato

rato

O rato roeu
a roupa do rei.
Onde estava o gato
até hoje eu não sei.

Música: **Marcha, soldado**

ra	re	ri	ro	ru	r
ra	re	ri	ro	ru	r
Ra	Re	Ri	Ro	Ru	R
Ra	Re	Ri	Ro	Ru	R

rabo	rede	rio	rêu	ruga
raio	remo	ré	roda	remédio
ralo	rico	rei	roubo	rodada

Reco-reco e o rato

O rato roeu a roupa do rei.

Reco-reco é amigo do rei.

— Miauuuu...

Reco-reco pulou no rato.

O rei riu e falou:

— Reco-reco pegou o rato pelo rabo.



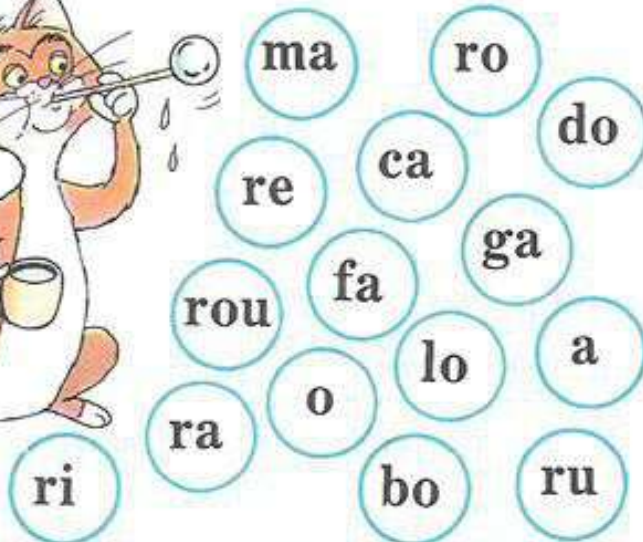
1. Quem são estes personagens da história? Escreva:



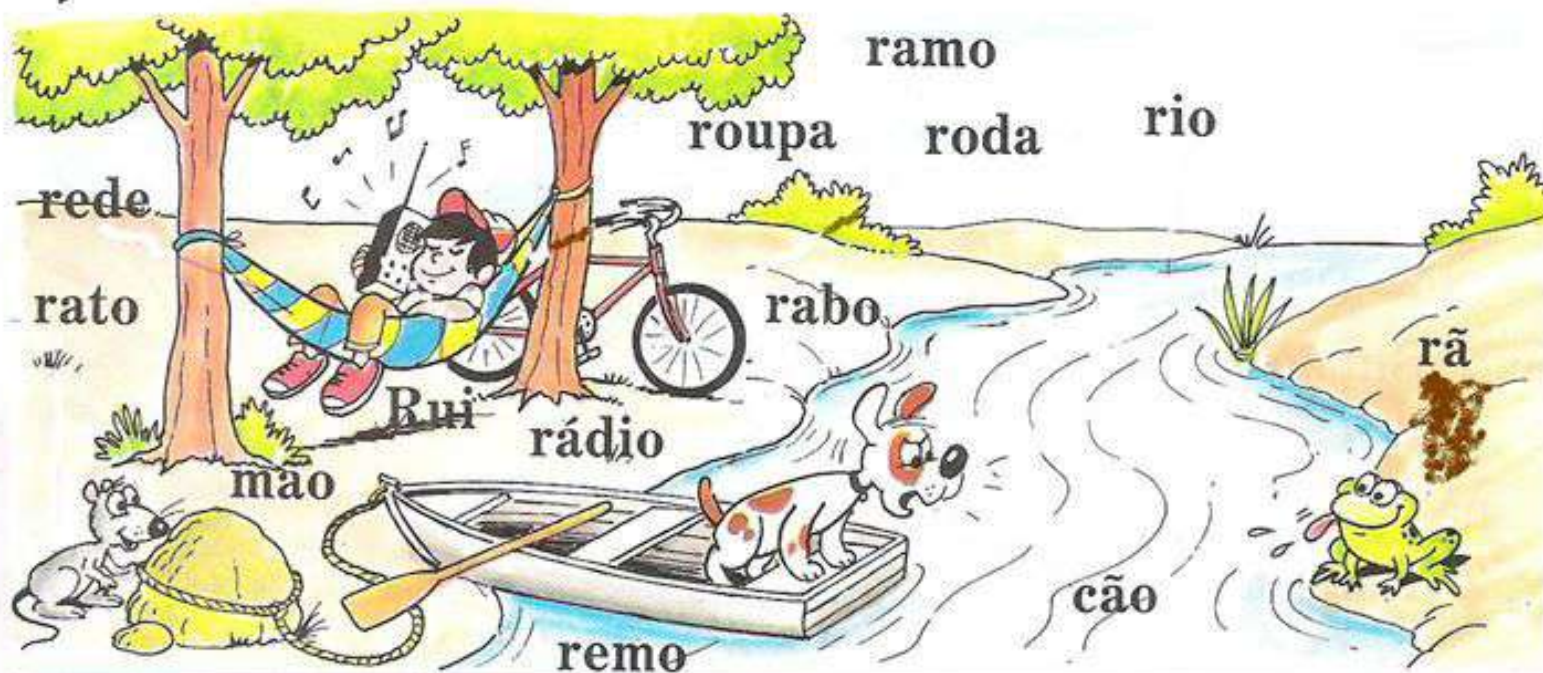
2. Escreva a frase da história que está de acordo com o desenho:



3. Combine as sílabas e escreva as palavras:



4. Ligue cada palavra ao seu desenho e invente uma história:



Veja no Dicionário Ilustrado o que quer dizer a palavra réu.



sapo

sapo



O sapo come os bichinhos que acabam com a plantação. Por isso, ele é chamado de jardineiro e hortelão.

Música: O cravo e a rosa

sa

se

si

so

su

s

sa

se

si

so

su

s

Sa

Se

Si

So

Su

S

sa

se

si

so

su

s

saia

selo

sino

sofá

sumo

saco

sede

sopa

sabiá

suco

sala

soma

soco

sacola

são

O sapo

O sapo saiu da lagoa.

— Oi! Oi! Oi! Oi!

Simão falou a Sofia:

— Cuidado, Sofia! O sapo sobe na sua saia.

Sofia riu e falou:

— O sapo não é mau. Ele é amigo!

Sofia é uma menina sabida.



1. Escreva o nome dos personagens e o que cada um falou:



..... —

.....



..... —

.....



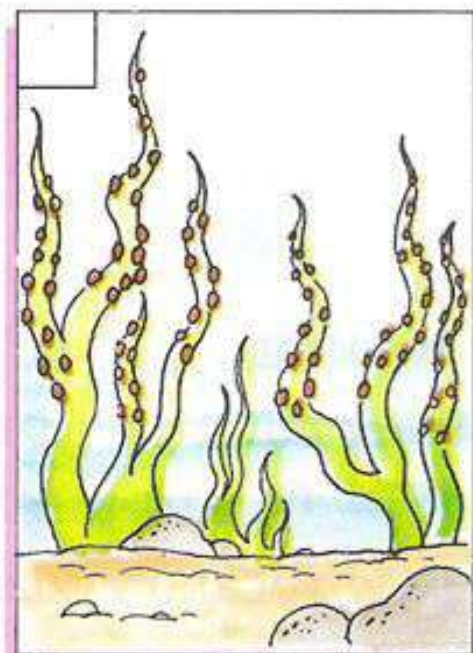
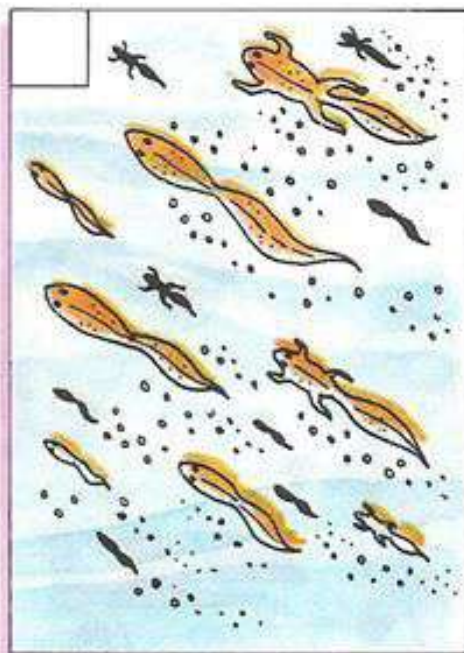
..... —

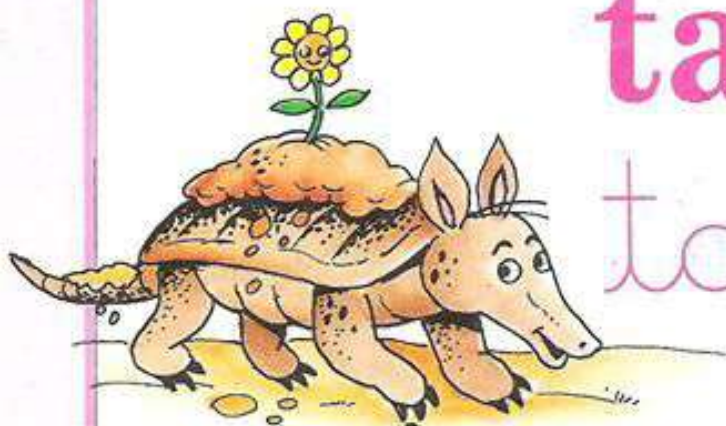
.....

2. Complete a cruzadinha:



3. Numere os quadros na ordem certa e conte a história do sapo:





tatu

tatu



Todo mundo se admira
só de ver o tatu-bola.
Eu já vi um tatupeba
tocar tuba e viola.

ta	te	ti	to	tu	t
ta	te	ti	to	tu	t
Ta	Te	Ti	To	Tu	T
Ta	Te	Ti	To	Tu	T

tato	teima	tijolo	tutu	botão
tapa	titio	taba	batuta	gatão
teto	time	tucano	batata	latão

O tatu, a cutia e o tucano

O tatu toca tuba na mata.

A cutia fala toda animada:

— O tatu toca tubo tão bonito!

O tucano ri da cutia:

— Não é tubo. É **tuba**, dona paca!

— A cutia ri muito do tucano:

— Seu tucano! Eu não sou paca. Eu sou **cutia**!



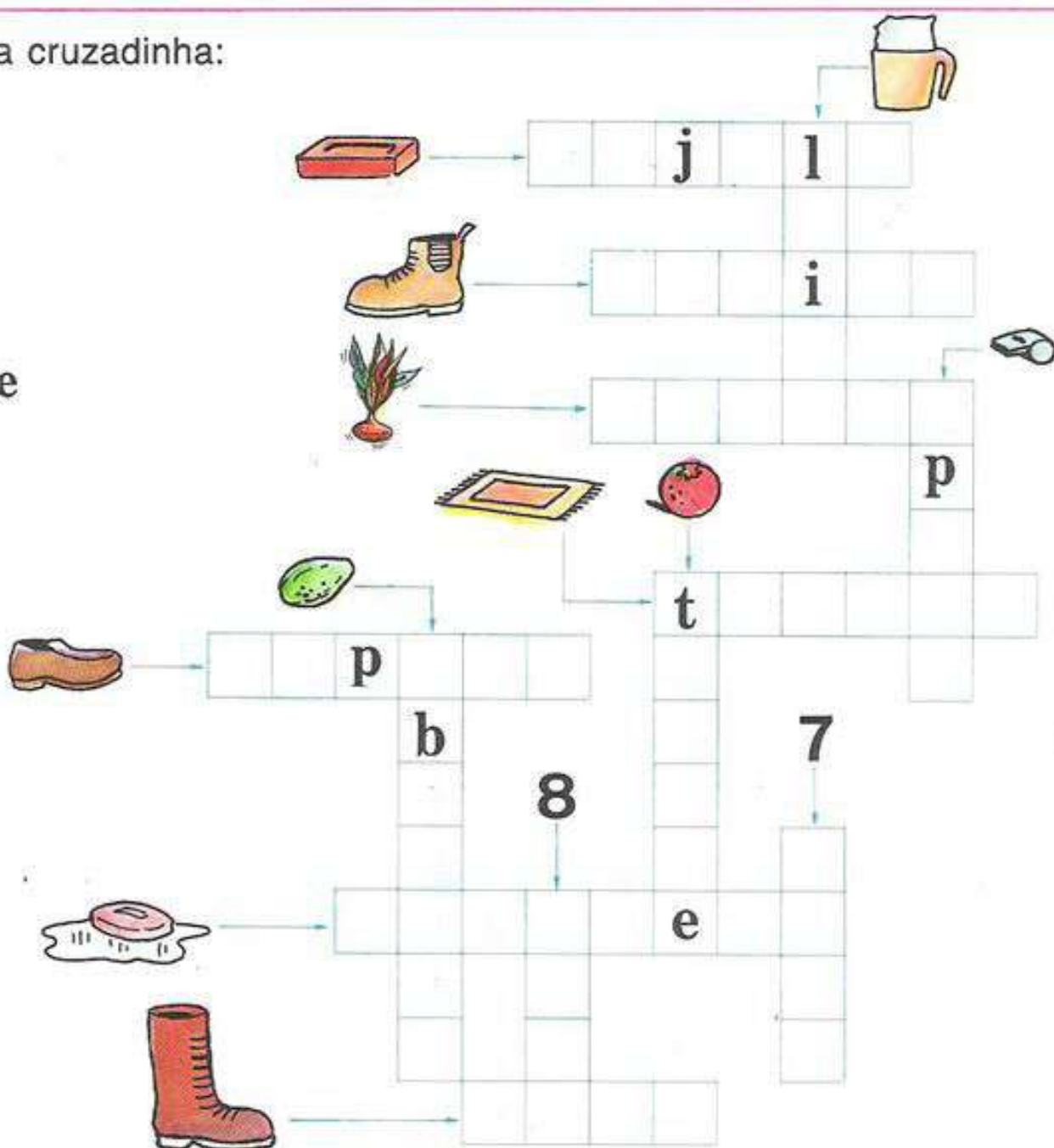
1. Copie o título ou nome da história:

2. Numere os quadros na mesma sequência da história:



3. Complete a cruzadinha:

bota
botina
peteca
tapete
sabonete
leite
apito
tomate
oito
sete
tijolo
sapato
abacate



4. Veja como é uma **taba** no **Dicionário ilustrado** e faça um desenho.



vaca

vaca

O leite, minha gente,
não é feito no saquinho!
O leitinho sai da vaca
que já teve o bezerrinho.

Música: Ciranda, cirandinha

va	ve	vi	vo	vu	v
va	ve	vi	vo	vu	v
Va	Ve	Vi	Vo	Vu	V
Va	Ve	Vi	Vo	Vu	V

vala	vida	ave	valeta	vão
gavião	vovó	uva	cavava	avião
vela	vovô	ovo	voava	pavão



A vaca e a viola

Viúva é a vaca do vovô.

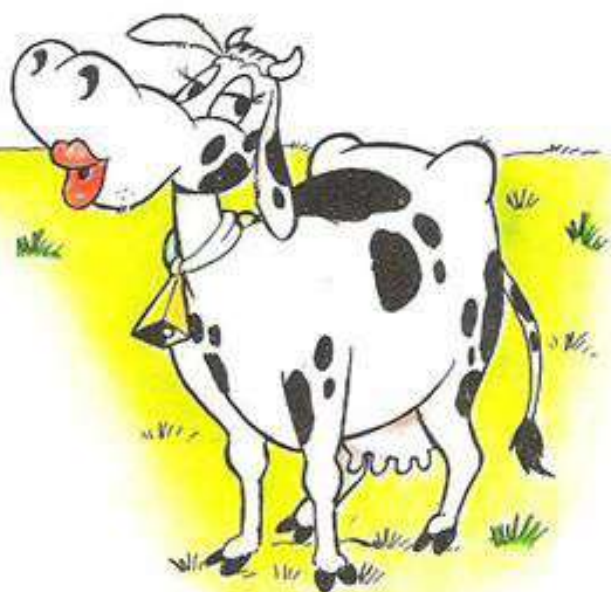
Vovô toca viola.

Viúva ouve a viola:

— Mu, mu, mu, mu...

Vovô ri de Viúva e fala:

— Viúva é uma vaca muito viva.



1. Escreva:



é a vaca do



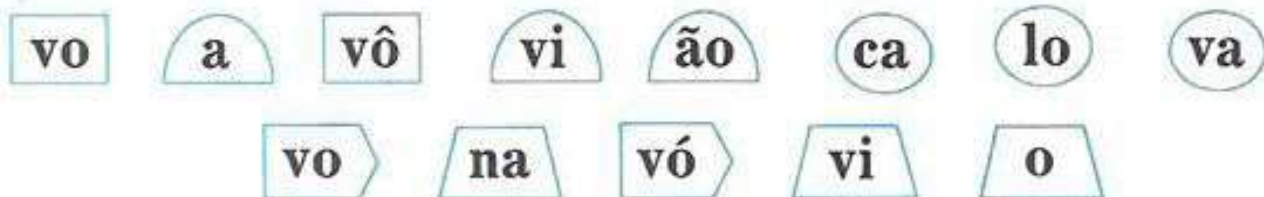
2. O que o vovô toca? Marque com X:

☐ violão

☐ gaita

☐ viola

3. Combine as sílabas e descubra as palavras que completam as frases:



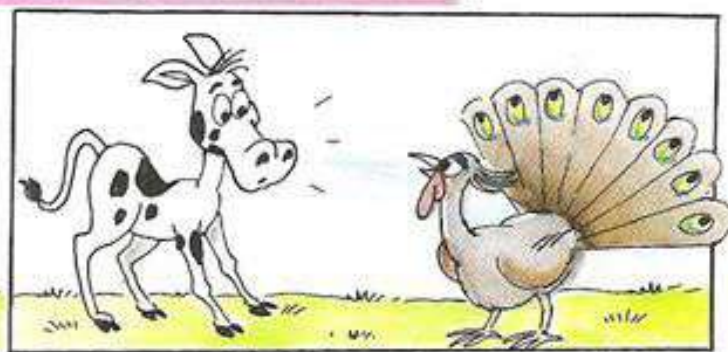
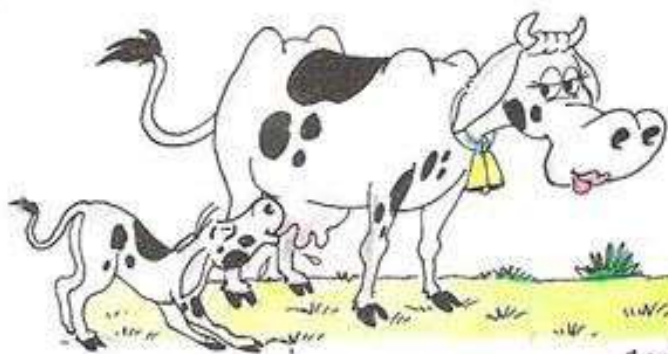
O não viajava de

Ele só viajava a

A já viajou de

4. Complete a história com as palavras da ficha e crie um título para ela:

Viúva leite pavão ave ovo ótimo



Veludo é de

Veludo bebe

Leite de vaca é

Veludo vê o

O pavão é uma

Toda ave bota

Uma vaca é muito diferente de um pavão? Por quê? Que serviços a vaca pode nos prestar?



A bruxinha pôs um xale,
de trancinhas como o x,
e, voando na vassoura,
ela vai toda feliz.

Música: Caranguejo não é peixe

xa	xe	xi	xo	xu	x
xa	xe	xi	xo	xu	x
Xa	Xe	Xi	Xo	Xu	X
Xa	Xe	Xi	Xo	Xu	X

baixa	mexe	coxa	remexe	caixão
baixo	feixe	deixa	faxina	paixão
lixo	eixo	bexiga	luxo	lixão



O xale da Caxuxa

O xale da Caxuxa é roxo.
Caxuxa colocou o xale numa caixa.
Pixoxó mexeu na caixa e puxou o xale.
Caxuxa falou:
— Deixa meu xale! Ele não é lixo!
Pixoxó deixou o xale da Caxuxa todo sujo.



1. Escreva o nome de cada personagem:



Caxuxa
Pixoxó

2. Numere os acontecimentos na mesma ordem da história:

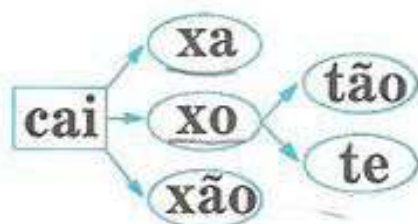
☐ Pixoxó deixou o xale todo sujo.

☒ 1 Caxuxa colocou o xale numa caixa.

☐ Pixoxó mexeu na caixa.

☐ Pixoxó puxou o xale.

3. Junte:



Separe:

remexe → re me xe

fuxico → ○ ○ ○

peixão → ○ ○

mexida → ○ ○ ○

4. Ligue cada nome ao seu desenho e crie uma história:





Zazá

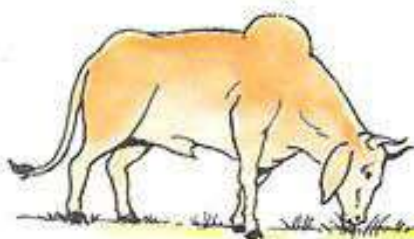
Zazá

Ó Zazá, você não pode
beber leite do zebu,
ver plantar um pé de queijo,
comer ovos de tatu.

Música: Pirulito que bate, bate

za	ze	zi	zo	zu	z
za	ze	zi	zo	zu	z
Za	Ze	Zi	Zo	Zu	Z
Za	Ze	zi	zo	zu	z

amizade	zelo	azeitona	azedo	batizado
gaze	dúzia	zoada	zona	alazão
azeite	juízo	dezena	gozo	azulejo



Zazá e o zebu

Zazá foi ao sítio do tio Zuza.

O sítio é uma beleza!

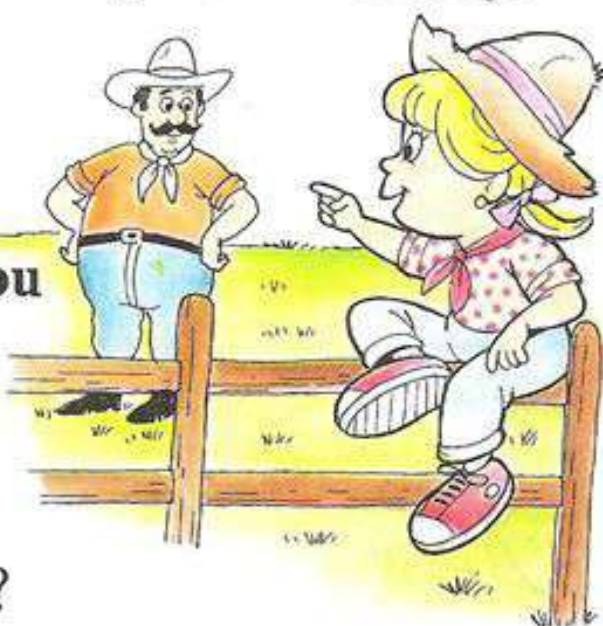
Zazá viu o boi zebu Azulão.

— O Azulão dá leite, tio Zuza?

Tio Zuza riu muito de Zazá.

— O boi zebu não dá leite, Zazá! Só a vaca zebu.

Zazá nada sabe da vida no sítio.



1. Escreva a pergunta de Zazá e a resposta de seu tio:

—

—

2. Zazá nada sabe da vida no sítio. E você? Combine as sílabas e descubra o nome de animais que costumamos encontrar no sítio:

ze	va	bu	pa
ca	lo	de	
bo	to	vão	

3. Forme palavras com za e zi:

bai	xe	za	baixeza	bu	zi	na
be	le		co	do		
mo			va	a		

4. Continue a história. Use as palavras do quadro e outras mais:



gozado buzina azulada

O macaco Bozó é muito
Ele põe uma roupa e
toca

Destaque a quarta fileira de carimbos da página 31 do *Caderno de Jogos* e cole-os no caderno para autoditado.

Forme palavras usando também as sílabas das páginas 21 e 22 do *Caderno de Jogos* e escreva frases com elas.